

Time	Narration
00:01	به <b>Spoken Tutorial</b> در “ <b>Basic bone animation</b> ” با استفاده از <b>Synfig</b> خوش آمدید.
00:07	در این آموزش یاد می‌گیریم که شخصیتها را با استفاده از گزینه <b>Skeleton</b> در <b>Synfig</b> انیمیت (متحرک) کنیم.
00:13	همچنین یاد می‌گیریم که : استخوانها را اضافه کنیم،
00:17	استخوانها را به بدن وصل کنیم و آنها را انیمیت (متحرک) کنیم.
00:22	برای ضبط این برنامه من از <b>Ubuntu Linux 14.04 OS</b> و <b>Synfig</b> نسخه <b>1.0.2</b> استفاده می‌کنم.
00:31	
00:36	حالا شروع می‌کنیم. ما در <b>Synfig</b> هستیم.
00:40	من فایل <b>Synfig-character</b> را که در سیستم خود ذخیره کرده ام، باز می‌کنم.
00:47	این پرونده در لینک <b>Code Files</b> برای شما ارائه شده است. لطفاً آن را دانلود و استفاده کنید
00:57	اطمینان حاصل کنید که تمام قسمت های بدن در <b>layers</b> مختلف قرار دارند.
01:02	اکنون یاد خواهیم گرفت که قسمت بالایی بدن را با اتصالات ثابت با استفاده از <b>Skeleton</b> سفت کنیم.
01:11	قبل از آن ، ما نیاز به ایجاد گروه داریم. برای مثال ، دست چپ باید از بالای بازوی چپ ، قسمت چپ بازوی پایین و کف دست چپ تشکیل شود.
01:25	بنابراین ، ما باید این سه لایه را گروه بندی کرده و آن را <b>L-hand</b> نام دهیم.
01:32	به همین صورت بقیه لایه ها را گروه بندی کنید.
01:36	همانطور که نشان داده شده <b>group layers</b> را <b>L-hand, R-hand, Head, Neck</b> و <b>Trunk</b> نام دهید.
01:46	با استفاده از گزینه <b>Save As</b> این فایل را ذخیره (save) می‌کنیم
01:50	به <b>File</b> بروید و <b>Save As</b> را کلیک کنید.
01:54	جای مورد نظر خود را انتخاب کرده و سپس نام فایل را <b>Basic hyphen bone hyphen animation</b> تایپ کنید.
02:03	سپس دکمه <b>Save</b> را کلیک کنید.
02:06	حالا به <b>Layers panel</b> بروید.
02:10	از همه لایه های گروه بندی شده یک گروه دیگر درست کنید و آن را <b>Character</b> نامگذاری کنید.
02:17	حالا با کلیک بر روی شکل مثلث ، گروه <b>Character</b> را باز کنید.
02:23	روی لایه بالایی <b>Character layer</b> کلیک راست کنید.
02:27	به <b>New layer</b> و سپس به <b>Other</b> بروید و <b>Skeleton</b> را کلیک کنید.
02:33	ما یک <b>bone</b> روی <b>canvas</b> بدست می‌آوریم.
02:37	بر روی <b>Transform tool</b> کلیک کرده و نقطه سبز <b>bone</b> را انتخاب کنید.
02:42	<b>mouse</b> را نگه دارید و بکشید و استخوان را به قسمت <b>Trunk</b> شخصیت ببرید.
02:49	حالا همانطور که نشان داده شده <b>bone</b> را قرار دهید.
02:53	در مرحله بعد از نقطه ی <b>orange</b> ( نارنجی) <b>bone</b> برای تنظیم طول <b>bone</b> استفاده کنید.

03:00	پس از این ، بر روی نقطه نارنجی ( استخوان) <b>bone</b> کلیک راست کنید.
03:04	سپس گزینه <b>Create child bone</b> را کلیک کنید.
03:10	همانطور که در ابتدا توضیح داده شد ، طول <b>child bone</b> را در قسمت فوقانی <b>Trunk</b> تنظیم کنید.
03:17	در یک روش مشابه ، (استخوان ها) <b>bones</b> را برای گردن ، سر و دست ها اضافه تنظیم کنید.
03:41	حالا <b>Skeleton layer</b> در داخل بدن قرار گرفته است.
03:45	در مرحله بعد ، استخوان ها را به هر قسمت از بدن وصل می کنیم.
03:50	برای آن به <b>Layers panel</b> بروید. <b>R-upper-arm layer</b> و سپس <b>Select all child layers</b> را کلیک راست کنید.
04:00	به <b>canvas</b> بروید. با استفاده از کلید <b>Shift</b> ، موس را نگه دارید و بکشید تا تمام <b>nodes</b> بالای بازوی راست را انتخاب کنید.
04:11	کلید <b>Ctrl</b> را فشار دهید و <b>Skeleton layer</b> را انتخاب کنید.
04:18	یکی از <b>node</b> (استخوان) <b>bone</b> از <b>R-upper-arm</b> را کلیک راست کنید.
04:23	گزینه <b>Link to bone</b> را کلیک کنید.
04:28	به همین صورت ما باید هر قسمت از بدن را به <b>bone</b> آن با استفاده از <b>Link to bone</b> وصل کنیم.
04:50	هر قسمت از بدن باید به <b>Skeleton</b> (اسکلت) آن متصل شود.
04:56	فقط در این صورت می توانیم تمام قسمت های بدن را با استفاده از استخوان ها متحرک کنیم.
05:02	کلیدهای <b>Ctrl</b> و <b>S</b> را برای ذخیره ( <b>save</b> ) کردن فایل فشار دهید.
05:06	حالا شروع به انیمت کردن می کنیم.
05:09	به <b>Layers panel</b> بروید و <b>Skeleton layer</b> را انتخاب کنید.
05:13	آیکون <b>animate editing mode</b> را روشن کنید.
05:16	به <b>Time track panel</b> بروید و <b>cursor</b> را روی قاب 20 قرار دهید.
05:22	نقاط مختلف رنگی را مشاهده کنید.
05:25	نقطه آبی برای چرخش و
05:27	نقطه نارنجی برای مقیاس گذاری است.
05:30	و ، نقطه سبز برای جابجایی در <b>Skeleton</b> است.
05:35	به <b>canvas</b> بروید.
05:38	نقطه آبی <b>bone</b> ( استخوان) را که در قسمت پایینی بازوی دست قرار گرفته است ، انتخاب کنید.
05:44	استخوان بازوی تحتانی را همانطور که نشان داده شده با حرکت دادن نقطه آبی حرکت دهید.
05:49	به <b>Time track panel</b> بروید و نشانگر را روی قاب 32 قرار دهید.
05:56	به <b>Canvas</b> برگردید و <b>bone</b> بازوی تحتانی را همانطور که نشان داده شده حرکت دهید.
06:02	به <b>Time track panel</b> بروید و <b>cursor</b> را روی قاب 48 قرار دهید.
06:09	به <b>Canvas</b> بروید و <b>bone</b> (استخوان) بازوی تحتانی را همانطور که نشان داده شده حرکت دهید

06:15	سپس ، در همان قاب ، نقطه آبی رنگ <b>bone</b> (استخوان) کف دست را انتخاب کنید.
06:21	سپس <b>bone</b> (استخوان) کف دست را همانطور که نشان داده شده حرکت دهید.
06:25	یک بار دیگر به <b>Time track panel</b> بروید و <b>cursor</b> را روی قاب 63 قرار دهید.
06:34	به <b>Canvas</b> برگردید و <b>bone</b> (استخوان) بازوی تحتانی را همانطور که نشان داده شده حرکت دهید.
06:40	به همین صورت <b>L-hand</b> را انیمیت می کنیم.
06:43	به <b>canvas</b> بروید و نقطه آبی را روی استخوان بازوی تحتانی دست چپ انتخاب کنید.
06:50	به <b>Time track panel</b> بروید و <b>cursor</b> را روی قاب 20 قرار دهید.
06:56	به <b>Canvas</b> بروید.
06:59	نقطه آبی رنگ را بکشید و <b>bone</b> (استخوان) بازوی تحتانی دست چپ را همانطور که نشان داده شده است حرکت دهید.
07:06	در آخر آیکون <b>Turn on animate editing mode</b> را کلیک کنید.
07:11	<b>Seek to begin</b> را در پایین <b>canvas</b> کلیک کنید.
07:15	با کلیک روی دکمه <b>Play</b> انیمیشن را اجرا کنید
07:28	یکبار دیگر فایل را <b>save</b> (ذخیره) کنید.
07:31	حالا <b>preview</b> را بررسی می کنیم.
07:36	به <b>File</b> بروید و <b>Preview</b> را کلیک کنید.
07:40	<b>Quality</b> را 0.5 و <b>Frame per second</b> را 24 تنظیم کنید.
07:45	بر روی دکمه <b>Preview</b> کلیک کرده و سپس بر روی دکمه <b>Play</b> کلیک کنید.
07:51	می توانیم پیش نمایش انیمیشن را روی <b>screen</b> مشاهده کنیم.
07:56	<b>Preview window</b> را می بندیم.
07:58	حالا انیمیشن را ارائه می دهیم.
08:02	برای آن <b>File</b> را و سپس <b>Render</b> را کلیک کنید.
08:08	به پنجره <b>Render setting</b> بروید.
08:10	<b>Choose</b> را کلیک کنید و پنجره <b>Save render as</b> را باز کنید.
08:15	مکان را برای ذخیره فایل انتخاب کنید. من دسک تاپ ( <b>Desktop</b> ) را انتخاب می کنم.
08:21	نام فایل را به <b>Basic hyphen bone hyphen animation dot avi</b> تغییر دهید.
08:27	روی منوی کشویی <b>Target</b> کلیک کرده و پسوند را <b>ffmpeg</b> انتخاب کنید.
08:35	تب <b>Time</b> را کلیک کنید و <b>End time</b> را به 70 تغییر دهید.
08:40	در آخر <b>Render</b> را کلیک کنید.
08:45	حالا این انیمیشن را بررسی می کنیم.
08:48	به <b>Desktop</b> بروید و <b>Basic-bone-animation. avi</b> را انتخاب کنید.
08:56	کلیک راست کنید و با استفاده از <b>Firefox web browser</b> انیمیشن را <b>play</b> کنید.

09:03	به پایان این آموزش می رسیم. خلاصه می کنیم.
09:10	در این آموزش با انیمیشن پایه <b>bone</b> در <b>Synfig</b> آشنا شدیم.
09:16	ما همچنین یاد گرفتیم که استخوان ها را اضافه کنیم ، <b>bones</b> را به بدن وصل کنیم و استخوان ها را انیمیت کنیم.
09:24	ارائه:
09:26	فایل <b>Synfig</b> را که در لینک <b>Code files</b> به شما داده شده باز کنید.
09:31	استخوانها را اضافه کنید و دست را انیمیت کنید.
09:35	ارائه کامل شما باید به این صورت باشد.
09:40	ویدیودر لینک زیر خلاصه پروژه <b>Spoken Tutorial</b> است. لطفاً مشاهده کنید.
09:47	ما کارگاه آموزشی استفاده از <b>Spoken Tutorials</b> برگزار می کنیم و گواهینامه می دهیم. لطفاً با ما تماس بگیرید.
09:55	لطفاً سؤالات خود را به این انجمن (forum) پست کنید.
09:59	بودجه پروژه <b>Spoken Tutorial</b> توسط <b>MHRD</b> ، <b>NMEICT</b> ، دولت هند تأمین می شود.
10:06	شبهنم اقبال به همراه تیم انیمیشن <b>Spoken Tutorial</b> از <b>IIT Bombay</b> با تشکر از شما.